

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Kajian pustaka adalah suatu kegiatan penelitian yang bertujuan untuk melakukan kajian secara sungguh-sungguh mengenai teori-teori dan konsep-konsep yang berkaitan dengan topik yang akan diteliti sebagai dasar dalam melangkah pada tahap penelitian selanjutnya. Teori dan konsep yang dikaji digunakan untuk memperjelas ruang lingkup dan konstruk variabel yang akan diteliti, sebagai dasar dalam membahas hasil penelitian untuk digunakan dalam memberikan saran dalam upaya pemecahan topik permasalahan.

Penulisan dalam skripsi ini, peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai perbedaan atau persamaan yang dimiliki penelitian sebelumnya. Selain itu peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya mengenai teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan teori ilmiah.

##### **2.1.1 Review Penelitian Sejenis**

Penelitian terdahulu ini sebagai referensi dan acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian sehingga dapat memperkaya teori yang digunakan dalam

mengkaji penelitian yang dilakukan. Bagian ini sebagai proses peneliti untuk membuat perbandingan penelitian yang peneliti lakukan terhadap penelitian-penelitian lain yang telah ada. Disini peneliti mendapatkan beberapa penelitian sejenis, yaitu:

1. Skripsi milik Qonita Mardhiyah, Mahasiswi Universitas Pasundan, Program Studi Ilmu Komunikasi, yang berjudul “Pengaruh *Smartphone* Terhadap Perilaku *Narsis* Remaja”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengaruh *smartphone* terhadap perilaku narsis remaja. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian survey.
2. Skripsi milik Alexander Oktario, Mahasiswa Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Program Studi Psikologi, yang berjudul “Hubungan antara Intensitas Penggunaan *Smartphone* dan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara empirik ada tidaknya hubungan antara intensitas penggunaan *smartphone* terhadap motivasi berprestasi pada mahasiswa. Jenis penelitian ini deskriptif korelasional dengan metode penelitian survey dan pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif.
3. Skripsi milik Mayvita Innani Taqwa, Mahasiswi Universitas Muhammadiyah Malang, Program Studi Psikologi, yang berjudul “Intensitas Penggunaan Media Sosial *Instagram Stories* dengan Kesehatan Mental”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh tingkat penggunaan media sosial *instagram stories* serta menganalisis pengaruh tingkat penggunaan media

sosial *instagram stories* terhadap kesehatan mental. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian survey.

Untuk lebih jelasnya peneliti membuat tabel review penelitian terdahulu sebagai berikut:

**Tabel 2.1**  
**Review Penelitian**

No	Nama Peneliti	Judul Peneliti	Metodologi Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Dan Persamaan Penelitian
1	Qonita Mardhiyah	Pengaruh <i>Smartphone</i> Terhadap Perilaku Narsis Remaja	Penelitian ini penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey.	Penelitian ini membahas tentang tingkat kecenderungan remaja dalam menggunakan <i>smartphone</i> yang tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa remaja tidak bisa lepas dari <i>smartphone</i> .	Perbedaan dengan peneliti sebelumnya adalah dimana penelitian sebelumnya mengambil titik fokus <i>smartphone</i> terhadap perilaku narsis

				<p>Penelitian ini menyimpulkan walaupun remaja tidak bisa lepas dari <i>smartphone</i> akan tetapi pengaruh yang diberikan oleh tingkat narsis remaja tidak tampak secara signifikan. Melainkan faktor lain yang tidak diukur lebih mempunyai pengaruh yang cukup kuat.</p>	<p>remaja. Sedangkan persamaan dengan penelitian sebelumnya terletak pada produk teknologi yang digunakan sebagai variabel bebas yaitu <i>smartphone</i> dan kesamaan dalam mengambil teori.</p>
2	Alexander Oktario	Hubungan antara Intensitas	Penelitian ini adalah deskriptif	Penelitian membahas ada tidaknya	Perbedaan dengan penelitian

		Penggunaan <i>Smartphone</i> dan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa	korelasional dengan metode penelitian survey pendekatan penelitian ini adalah kuantitatif.	hubungan antara intensitas penggunaan <i>smartphone</i> terhadap motivasi berprestasi pada mahasiswa. Yaitu dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa hubungan antara intensitas penggunaan <i>smartphone</i> motivasi berprestasi menunjukkan	sebelumnya adalah dimana penelitian sebelumnya mengarahka n penelitian tersebut untuk menguji ada tidaknya hubungan antara intensitas penggunaan <i>smartphone</i> terhadap motivasi beprestasi mahasiswa yang berbeda dengan
--	--	--	--	--	---

				tidak adanya hubungan antara dua variabel tersebut.	<p>penelitian penulis yang mengarah kepada ada tidaknya pengaruh mengenai intensitas <i>smartphone</i> terhadap kesehatan mental remaja.</p> <p>Persamaan dalam penelitian ini adalah dimana kedua penelitian ini sama sama</p>
--	--	--	--	---	---

					membahas mengenai intensitas penggunaan <i>smartphone</i> .
3	Mayvita Innani Taqwa	Intensitas Penggunaan Media Sosial <i>Instagram Stories</i> dengan Kesehatan Mental	Penelitian ini penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survey.	Penelitian ini mencoba mencari pengaruh antara besarnya kecenderungan dan ketertarikan seseorang dalam menggunakan <i>instagram stories</i> dengan tidak adanya <i>psychological distress</i> dan <i>subjective well-being</i> pada	Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah dimana penelitian sebelumnya membahas mengenai intensitas media sosial <i>instagram stories</i> yang memiliki perbedaan dengan penelitian

				<p>pengguna <i>instagram stories</i>.          Berdasarkan hasil analisa regresi sederhana yang telah dilakukan menyatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima.          Dimana semakin tinggi intensitas penggunaan <i>instagram stories</i> maka kesehatan mental rendah dan semakin rendah</p>	<p>yang penulis bahas mengenai intensitas <i>smartphone</i>.          Persamaan dengan penelitian sebelumnya adalah kedua penelitian ini sama-sama membahas mengenai hal yang mempengaruhi uhi kesehatan mental seseorang.</p>
--	--	--	--	---	--



				penggunaan <i>instagram</i> <i>stories</i> maka kesehatan mental tinggi.	
--	--	--	--	--	--

## 2.1.2 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konseptual diharapkan akan memberikan gambaran dan merupakan asumsi mengenai variabel-variabel yang akan diteliti. Kerangka konseptual yang akan mendasari penelitian ini sebagai berikut:

### 2.1.2.1 Komunikasi

Pengertian komunikasi secara etimologis berasal dari bahasa latin “*communication*”. Istilah ini berasal dari kata “*communis*” yang berarti sama makna atau sama arti. Jadi dapat dikatakan komunikasi akan terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator dan diterima oleh komunikan. Hakikat komunikasi adalah proses pernyataan antar manusia. Yang dinyatakan itu adalah pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalurnya.

Dalam “bahasa” komunikasi dinamakan sebagai pesan (*message*). Orang yang menyampaikan pesan disebut dengan komunikator (*communicator*), sedangkan orang yang menerima pesan disebut dengan komunikan (*communicatee*). Untuk tegasnya, komunikasi berarti proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan. Jika dianalisa pesan komunikasi terdiri dari dua aspek, pertama isi pesan (*the content of the message*), kedua lambang (*symbol*). Konkretnya isi pesan itu adalah pikiran atau perasaan, lambang adalah bahasa.

**Deddy Mulyana** dalam bukunya **Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar** menjelaskan bahwa:

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa inggris berasal dari kata lain *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *communication*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) adalah istilah yang paling sering disebut sebagai kata lain lainnya yang mirip. Komunikasi yang menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama. (Mulyana, 2007, h.46)

Komunikasi adalah hubungan yang terjadi antara diri sendiri, antar pribadi, maupun dengan keadaan sekitar. Dalam kehidupan sehari-hari disadari atau tidak, komunikasi merupakan bagian terpenting di dalam kehidupan manusia. Setiap orang yang hidup di dalam masyarakat, sejak bangun tidur sampai tertidur lagi, secara kodrati senantiasa terlibat dalam jalinan komunikasi. Bahkan sejak manusia dilahirkan sudah berkomunikasi dengan keadaan disekitarnya. Gerakan dan

tangisan saat pertama bayi dilahirkan merupakan salah satu bentuk dari komunikasi.

Setiap individu tentu saja akan berinteraksi antara satu individu dengan individu lainnya. Bila seorang individu tidak melibatkan diri dalam suatu komunikasi, individu tersebut tidak akan tahu bagaimana cara untuk makan, minum, berbicara sebagai manusia, hingga memperlakukan manusia lain secara beradab. Karena cara dalam berperilaku tersebut harus dipelajari melalui proses pengasuhan dalam keluarga dan pergaulan dengan orang lain, yang berawal dari jalinan komunikasi.

### **2.1.2.1.1 Komponen Komunikasi**

Berdasarkan pengertian komunikasi diatas, jika dilakukan analisis dengan cermat, komponen komunikasi yang menjadi unsur-unsur utama untuk terjadinya proses komunikasi. **Arni Muhammad** dalam bukunya **Komunikasi Organisasi** menyatakan komponen dasar komunikasi ada lima, yaitu:

#### **1. Komunikator (Pengirim Pesan)**

Komunikator adalah pihak yang bertindak sebagai pengirim pesan kepada komunikan (penerima pesan) dalam sebuah proses komunikasi. Dengan kata lain, komunikator merupakan seseorang atau sekelompok orang yang berinisiatif untuk menjadi sumber dalam sebuah hubungan.

## 2. Pesan

Pesan adalah sesuatu hasil karya komunikator yang berupa suatu kata atau komunikasi baik lisan maupun tertulis yang dianggap dapat mewujudkan motif (maksud) komunikasinya.

## 3. Saluran (Media)

Media adalah suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak.

## 4. Komunikan (Penerima Pesan)

Komunikan adalah kebalikan dari komunikator yang dimana komunikan bertindak sebagai penerima informasi atau pesan yang diberikan oleh komunikator.

## 5. Umpan Balik

Umpan balik adalah tanggapan yang diberikan oleh seorang komunikan (penerima pesan) ketika seorang komunikator (pemberi pesan) sedang menyampaikan pesannya.

Komunikasi dapat dibedakan atas komunikasi verbal dan nonverbal. Menurut **Onong Uchjana Effendy** dalam bukunya **Dinamika Komunikasi** menyatakan bahwa “komunikasi verbal adalah komunikasi dengan menggunakan bahasa, baik bahasa tulisan maupun bahasa lisan. Sedangkan komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang menggunakan isyarat, gerak-gerik, gambar, lambing, mimic muka dan lain sebagainya.” (Effendy, 2005, h.5)

Kedua jenis komunikasi yang dijelaskan diatas merupakan cara yang digunakan oleh satu individu untuk berkomunikasi dengan individu lainnya agar mencapai keberhasilan dalam berkomunikasi atau kesamaan pendapat dan persepsi, ataupun untuk mempengaruhi orang lain.

#### **2.1.2.1.2 Proses Komunikasi**

**Effendy** dalam bukunya **Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi**, menjelaskan bahwa proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yaitu:

1. Proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang atau simbol sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah pesan verbal (bahasa), dan pesan non verbal (kial/gestur, isyarat, gambar, warna, dan lain-lain sebagainya) yang secara langsung dapat atau mampu menerjemahkan pikiran dan perasaan komunikator kepada komunikan.
2. Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media setelah memakai lambing sebagai media pertama. (Effendy, 1993, h.33)

Komunikasi akan berlangsung apabila terjadi kesamaan makna dalam pesan yang diterima oleh komunikan dari komunikator. Dengan kata lain, komunikasi

merupakan proses penyampaian pesan yang bermanfaat bagi komunikator juga bagi komunikannya.

**Schramm** yang dikutip oleh **Effendy** dalam bukunya **Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi** menyatakan sebagai berikut:

Komunikasi akan berhasil (terdapat kesamaan makna) apabila pesan yang disampaikan oleh komunikator cocok dengan kerangka acuan (*frame of reference*), yakni paduan pengalaman dan pengertian (*collection of experience and meanings*) yang bidang (*field of experience*) merupakan faktor yang penting dalam komunikasi.  
(Effendy, 1993, h.17)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan yaitu, ketika komunikator dengan komunikan memiliki pengalaman yang sama maka komunikasi akan berjalan dengan lancar. Sebaliknya jika pengalaman komunikator dengan komunikan memiliki pengalaman yang berbeda, maka akan timbul kesulitan untuk memahami dan mengerti satu sama lain.

#### **2.1.2.1.3 Fungsi Komunikasi**

Komunikasi bersifat luas, bahkan komunikan yang terlibat dalam suatu proses komunikasi pun sifatnya luas. Sehingga efek atau dampak yang dihasilkan dalam proses berlangsungnya komunikasi sangat bermanfaat. **Effendy** dalam bukunya **Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi**, menyatakan bahwa fungsi komunikasi sebagai berikut:

1. Menyampaikan Informasi (*to inform*)

Dengan komunikasi, komunikator dapat menyampaikan informasi kepada komunikan. Serta terjadi pertukaran informasi antara komunikator dan komunikan.

2. Mendidik (*to educate*)

Komunikasi sebagai sarana untuk mendidik, dalam arti bagaimana komunikasi secara formal maupun informal bekerja untuk memberikan atau bertukar pengetahuan dapat terpenuhi. Fungsi mendidik ini dapat juga ditunjukkan dalam bentuk berita dengan gambar atau artikel.

3. Menghibur (*to entertain*)

Komunikasi menciptakan interaksi antara komunikator dan komunikan. Interaksi tersebut menimbulkan reaksi interaktif yang dapat menghibur baik terjadi pada komunikator maupun komunikan.

4. Mempengaruhi (*to influence*)

Komunikasi sebagai sarana untuk mempengaruhi, terdapat upaya untuk mempengaruhi komunikasi melalui isi pesan yang dikirim oleh komunikator. Upaya tersebut dapat berupa pesan *persuasive* (mengajak) yang dapat mempengaruhi komunikan. Komunikasi dapat membawa pengaruh positif atau negatif, dan komunikan dapat menerima ataupun menolak pesan tersebut tanpa ada paksaan. (Effendy, 1993, h.93)

### 2.1.2.2 Media Komunikasi

Pada kehidupan saat ini media komunikasi menjadi suatu hal yang sangat penting, karena saat ini semua orang dapat sangat cepat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tepat, akurat, mudah, dan efektif. Media komunikasi merupakan sarana di dalam bidang komunikasi baik berupa alat atau sarana yang digunakan oleh komunikator dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada komunikan. Fungsi media komunikasi adalah untuk kita melihat, menafsirkan, memahami suatu informasi yang ada disekitar kita.

Kemajuan teknologi saat ini sangat mempermudah seseorang dalam melakukan komunikasi, seperti halnya *smartphone* yang saat ini memiliki kegunaan bukan hanya untuk sekedar mengirim pesan dan menghubungi seseorang, melainkan sudah menjadi alat yang bisa digunakan dalam hal apapun dengan adanya sambungan dari fasilitas jaringan internet yang ada di dalam *handphone*. **Effendy** dalam bukunya **Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek** menyatakan bahwa “media komunikasi adalah alat digunakan individu kepada individu lainnya dalam rangka menyalurkan pesan komunikasi, misalnya telepon, surat elektronik, radio, televisi, komputer dengan menggunakan network yang dihubungkan dengan modern.” (Effend,1998, h.64)

Penulis menyimpulkan bahwa media komunikasi merupakan alat atau sarana sebagai perantara antara komunikator dengan komunikan dalam menyampaikan sebuah informasi atau pesan yang bertujuan untuk mengefisienkan waktu dalam proses penyampaian informasi dan pesan, sekaligus mempermudah proses komunikasi tanpa ada batasan ruang dan waktu.



### **2.1.2.3 Teknologi Komunikasi**

#### **2.1.2.3.1 Definisi Teknologi**

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata “*tekno*” dan “*logos*”. *Tekno* memiliki arti yaitu teknik atau alat, dan *logos* berarti ilmu yang mempelajarinya. Dalam pengertian sempit, teknologi mengacu pada obyek benda yang digunakan untuk kemudahan aktivitas manusia. Dalam pengertian luas, teknologi merupakan sebuah konsep yang berkaitan dengan jenis penggunaan dan pengetahuan tentang alat dan keahlian, dan bagaimana ia dapat memberi pengaruh pada kemampuan manusia untuk mengendalikan dan mengubah sesuatu yang ada di sekitarnya. Jadi dapat diartikan bahwa teknologi memiliki arti sebagai suatu penemuan peralatan yang sengaja diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Sebuah teknologi biasanya terdiri dari aspek *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). Salah satu jenis teknologi adalah teknologi komunikasi.

#### **2.1.2.3.2 Teknologi Komunikasi**

Teknologi komunikasi diartikan sebagai perlengkapan *hardware*, dan nilai-nilai dimana individu-individu mengumpulkan, memproses, dan tukar menukar informasi dengan individu-individu lain. Seluruh teknologi komunikasi sudah mengjangkau panca indera manusia. Bahkan teknologi komunikasi dapat membawa seseorang individu melewati batas ruang waktu serta mendapatkan informasi yang tidak didapat sebelumnya.

Teknologi komunikasi adalah peralatan perangkat keras yaitu struktur-struktur organisasi yang didalamnya mengandung nilai-nilai yang diproses sehingga

individu-individu dapat mengumpulkan, memproses dan saling tukar- menukar informasi dengan individu-individu lainnya. Peralatan komunikasi adalah alat yang membantu kita untuk berkomunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita. Contohnya telepon, radio, televisi, dan *handphone*. Peralatan-peralatan tersebut menyampaikan informasi baik berupa pesan atau gambar dengan cara yang berbeda-beda.

#### **2.1.2.4 *New Media***

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang semakin pesat dewasa ini, telah membuat dunia terasa semakin luas dan ruang seolah menjadi tidak memiliki jarak lagi. Perubahan informasi kini tidak lagi dalam jangka minggu ataupun hari bahkan jam sudah mulai terkalahkan dengan waktu tiap detik. Istilah ‘media baru’ (*new media*) telah digunakan sejak tahun 1960-an mencakup seperangkat teknologi komunikasi yang semakin berkembang dan beragam.

Definisi *new media* secara eksklusif menurut Dewdney & Ride (2006, h.8 & 20) merujuk pada “Teknologi komputer yang menekankan bentuk dan konteks budaya yang mana teknologi digunakan, seperti dalam seni, film, perdagangan, sains dan diatas itu semua internet. Sementara *Digital media* merupakan kecenderungan kepada kebebasan teknologi itu sendiri sebagai karakteristik sebuah medium, atau merefleksikan teknologi digital”.

**McQuail** dalam bukunya **Teori Komunikasi Massa** menjelaskan bahwa “Media Baru atau New Media adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang berbagi ciri yang sama yang mana selain baru dimungkinkan dengan

digitalisasi dan ketersediaannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi”. Menurut Denis McQuail ciri utama media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang ada di mana-mana.

*New media* merupakan media yang dapat meningkatkan interaksi sosial antar manusia contohnya melalui beberapa jejaring sosial namun tetap sesuai kaidah dan norma kesopan santunan. Media baru yang saat ini sedang populer adalah *handphone* atau *smartphone*. Zaman sekarang, bagi sebagian besar masyarakat *handphone* adalah suatu kebutuhan yang sangat penting bahkan sangat diperlukan. Karena semakin berkembangnya teknologi *handphone* tidak hanya digunakan untuk media komunikasi saja seperti sms atau telpon saja. Sekarang banyak *handphone* yang menyediakan fitur-fitur untuk *browsing*, *chatting* dan lain-lain.

*New Media* merupakan perkembangan baru dari media-media yang telah digunakan manusia. Karakternya yang merupakan bentuk digital tentu memudahkan dalam bertukar informasi dan berbagai kegiatan lainnya. *New media* atau media baru mengaplikasikan *teknologi web 2.0* yang sangat mendukung perkembangan media sehingga banyak media lama yang melakukan transformasi menuju media baru.

### **2.1.2.5 Intensitas Penggunaan *Smartphone***

#### **2.1.2.5.1 Pengertian *Smartphone***

*Smartphone* adalah telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti layaknya komputer. *Smartphone* diklasifikasikan sebagai *high and mobile phone* yang dilengkapi dengan kemampuan *mobile computing*. Dengan kemampuan tersebut, *smartphone* memiliki kemampuan yang tak bisa dibandingkan dengan *handphone* biasa.

William dan Sawyer (2011) menyatakan bahwa ”*smartphone* saat ini dilengkapi dengan layar sentuh yang memiliki resolusi tinggi, dan *browser* serta akses data WiFi layaknya pada PC dengan berbagai layanan memori, layar mikroprosesor, dan modern bawaan”.

Hermawati (2010) menyatakan bahwa “*smartphone* adalah suatu perangkat yang memiliki kemampuan untuk membantu dalam berkomunikasi yang juga memiliki kemampuan seperti komputer. *Smartphone* merupakan alat komunikasi yang memiliki fitur atau aplikasi pendukung yang memiliki berbagai fungsi dan mendorong produktifitas”.

Berdasarkan penjelasan di atas *smartphone* merupakan sebuah alat komunikasi yang memiliki kemamouan untuk berfungsi selayaknya komputer yang memiliki layar sentuh dan teintergrasi dengan internet serta memiliki fitur-fitur pendukung dalam beraktifitas yang dapat digunakan kapan pun.

### 2.1.2.5.2 Pengertian Intensitas Penggunaan *Smartphone*

Menurut Tubbs & Moss (1983) menerangkan bahwa intensitas merupakan suatu momentum yang dipengaruhi oleh waktu. Suatu momentum yang cenderung untuk diketahui dengan waktu tertentu. Intensitas dapat dilihat dengan mengetahui tingkatan frekuensi dan durasi yang nampak ketika melakukan suatu hal (Marhaeni, 2012).

Menurut depdiknas (2011) menyatakan bahwa “frekuensi merupakan keseringan atau jumlah pemakaian suatu unsur dalam jangka waktu tertentu. Tingkatan frekuensi nampak pada ukuran berapa kali seorang dalam melakukan suatu kegiatan. Sedangkan durasi adalah lamanya suatu berlangsung, rentang waktu. Durasi nampak pada seberapa lama seorang dalam melakukan suatu kegiatan. Suatu tingkatan pada intensitas dapat muncul dari banyaknya stimulus fisik yang diterima. Intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya. Intens dapat berarti kuat, tinggi rendah, dan sebagai berikutnya.

Menurut Judith (2011) aspek yang membentuk intensitas adalah sebagai berikut:

#### a. Durasi

Durasi yaitu lamanya selang waktu, rentang waktu atau lamanya sesuatu yang berlangsung. Seringkali ketika menggunakan media sosial seseorang menjadi tidak sadar waktu karena terlalu menikmati dalam menggunakannya. Kategori kriteria pengukuran durasi dalam penelitian ini mengadopsi dari kriteria pengukuran yang digunakan oleh (Judith, 2011) dengan beberapa penyesuaian

terhadap penelitian ini. Kategori kriteria pengukuran durasi dikategorikan sebagai berikut:

1. Tinggi :  $\geq 3$  jam/hari
2. Rendah : 1-3 jam/hari

b. Frekuensi

Frekuensi yaitu banyaknya pengulangan perilaku atau perilaku yang dilakukan berulang-ulang baik disengaja maupun tidak disengaja. Frekuensi menunjuk pada sesuatu yang dapat diukur dengan hitungan atau dengan waktu. Seringkali karena begitu menikmani menggunakan media sosial seseorang cenderung tidak bisa lepas dari penggunaannya sehingga berulang-ulang kali membuka situs media sosial yang digemari. Kategori kriteria pengukuran durasi dalam penelitian ini mengadopsi dari kriteria pengukuran yang digunakan oleh Judith, 2011 dengan beberapa penyesuaian terhadap penelitian ini. Kategori kriteria pengukuran durasi dikategorikan sebagai berikut:

1. Tinggi :  $\geq 4$  kali/hari
2. Rendah : 1-4 kali/hari

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat dinyatakan intensitas merupakan suatu bentuk kuantitas yang muncul pada sebuah energi berdasarkan tingkatan frekuensi serta durasi pada stimulus fisik yang diterima. Merujuk pada hal yang telah dijelaskan mengenai definisi intensitas, maka definisi intensitas penggunaan *smartphone* berdasarkan tingkatan frekuensi serta durasi penggunaanya

yaitu, frekuensi merupakan jumlah pemakaian *smartphone* dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan, durasi merupakan seberapa waktu yang diperlukan seorang dalam menggunakan *smartphone*.

### **2.1.2.5.3 Dampak Penggunaan *Smartphone***

Menurut Sarwar, Soomro, Tariq (2013), penggunaan *smartphone* memiliki beberapa dampak bagi kehidupan manusia, yaitu:

#### **a. Kesehatan**

Dampak penggunaan *smartphone* bagi kesehatan penggunanya sebagai berikut:

1. Menjauhkan anak dari interaksi sosial dengan orang lain secara bertemu dan berdinamika secara langsung.
2. Penggunaan yang tidak terkontrol dapat menurunkan kinerja mata pada anak.
3. Penggunaan pada *smartphone* membuat anak terlalu cepat dalam mengambil suatu keputusan berdasarkan informasi yang sedikit daripada berfokus dan mencari informasi sedetil mungkin. Hal ini akan berdampak pada perkembangan otak.
4. *Game* dan *online* merupakan hal yang menyenangkan bagi anak-anak. Hal tersebut memerlukan waktu yang tidak lah sedikit dalam mengaksesnya. Anak akan cenderung ketagihan dalam mengaksesnya dan akan menjadi dampak yang tidak baik dalam perkembangannya.

b. Psikologis

Berdasarkan survey menunjukkan pengaruh *smartphone* dapat mengurangi stress pada pengguna dalam aktifitas kesehariannya. *Smartphone* membantu pengguna dalam memudahkan interaksi dengan teman dan keluarga dalam keseharian serta membantu untuk *up to date* dengan informasi-informasi baru yang tengah beredar. Terdapat suatu konsep dalam dunia psikologi “*use it*” or “*lose it*” yakni konsep yang dapat membantu dalam menjaga fungsional otak dengan penggunaan yang *smart* dalam hidup. Penggunaan *smartphone* dapat menaikkan fungsi pada otak yakni tidak hanya untuk hiburan semata, namun juga mengakses berita ataupun informasi-informasi yang beredar. Atas hal tersebut tidak hanya menaikkan fungsi, namun juga melatih otak dan juga melatih pengguna menjadi seorang pembicara yang baik.

Kecanduan *smartphone* (*communication addiction disorder*) menjadi masalah yang cukup menyita perhatian. Kecanduan dalam pengguna *smartphone* tersebut dijabarkan sebagai keinginan untuk berkomunikasi biasa, walaupun tidak ada kebutuhan yang nampak untuk berkomunikasi. Dampak psikologis yang muncul lainnya nampak ketika pengguna sedang bersama keluarga, atau kolega, mereka cenderung melihat atau terfokus pada *smartphone*.



c. Sosial

Kecanduan pada pengguna *smartphone* menjadi dampak mayor pada kehidupan sosial. Survey yang dilakukan oleh Douglas Idugboe (2011) menunjukkan 33% pekerja menecek *handphone* mereka untuk melihat *email* atau pesannya yang masuk semalaman. Tingkat kecanduan seperti itu dapat mempengaruhi kehidupan keluarga serta pekerjaan yang mereka lakukan. Saat ini *cyber bullying* pun menjadi suatu masalah yang muncul. Penggunaan *smartphone* yang terhubung dengan internet yang mendapat kemudahan akses memiliki kecendrungan tidak sesuai bagi penggunanya. Hal tersebut membutuhkan kontrol dari orang tua atau pun pihak yang terkait agar konten yang telah diperoleh dapat digunakan dengan sesuai.

## 2.1.2.6 Kesehatan Mental

### 2.1.2.6.1 Definisi Kesehatan Mental

Semiun (2006) menyatakan bahwa ilmu kesehatan mental adalah sebagai berikut:

Istilah *mental hygiene*. *Mental* berasal dari kata latin *mentis* yang berarti jiwa atau nyawa sedangkan *hygiene* berasal dari kata Yunani yang berarti ilmu tentang kesehatan. Jadi ilmu kesehatan mental adalah ilmu yang membicarakan kehidupan mental manusia dengan memandang manusia sebagai totalitas psikofisik yang kompleks.

Notosoedirjo & Latipun (2011) menyatakan bahwa “kesehatan mental merupakan individu yang tumbuh kembang dalam penuh tanggung jawab di dalam lingkup sosial atau masyarakat.”

Kesehatan mental dipengaruhi oleh dua faktor. Yaitu, faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor dari dalam diri individu yang terdiri dari: kepribadian, kondisi fisik, perkembangan dan kematangan, kondisi psikologis, keberagaman, sikap menghadapi problema hidup dan keseimbangan dalam berfikir. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu yang terdiri dari: keadaan ekonomi, budaya, dan kondisi lingkungan, baik lingkungan keluarga, masyarakat, maupun lingkungan pendidikan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa kesehatan mental merupakan satu kondisi dimana perkembangan fisik secara intelektual dan emosional seseorang berkembang sejalan dengan terwujudnya keserasian dan penyesuaian dari antara individu dengan dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungan dimana ia tinggal.

#### **2.1.2.6.2 Prinsip dalam Kesehatan Mental**

Kartono & Andri (1989) menyatakan tiga prinsip pokok secara umum untuk mendapatkan kesehatan mental, yaitu:

##### **a. Pemenuhan kebutuhan pokok**

Setiap individu sangat sering memiliki dorongan dan kebutuhan-kebutuhan pokok yang bersifat fisik dan psikis serta

bersifat sosial. Kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan itu menuntut akan pemuasan. Akan timbul ketegangan-ketegangan dalam usaha pencapaiannya. Ketegangan cenderung menurun jika kebutuhan-kebutuhan terpenuhi dan cenderung naik/makin banyak jika mengalami frustrasi atau hambatan-hambatan.

b. Kepuasan

Setiap orang menginginkan kepuasan, yang bersifat jasmaniah maupun yang bersifat rohaniah. Seseorang ingin merasa kenyang, aman, terlindungi, ingin puas dalam hubungan seksnya, ingin mendapat simpati dan diakui hakikatnya. Intinya ia ingin puas di segala bidang, lalu timbulah *Sense of importancy* dan *Sense of Mastery*, (kesadaran nilai dirinya dan kesadaran penguasaan) yang memberi rasa senang, puas, dan bahagia.

c. Posisi dan status sosial

Setiap individu sangat sering berusaha mencari posisi sosial dan status sosial dalam lingkungannya. Tiap manusia membutuhkan cinta kasih dan simpati. Sebab cinta kasih dan simpati menimbulkan rasa diri aman/*assurance*, keberanian dan harapan-harapan di masa mendatang. Orang lain menjadi optimis dan bergairah. Oleh karena itu individu-individu yang mengalami gangguan mental, biasanya merasa dirinya tidak

aman. Mereka senantiasa dikejar-kejar dan sangat sering dalam kondisi ketakutan. Mereka tidak mempunyai kepercayaan pada diri sendiri dan hari esok, jiwanya senantiasa bimbang dan tidak seimbang.

Dari tiga prinsip tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat berusaha memelihara kesehatan mentalnya dengan menegakkan prinsip-prinsipnya dalam kehidupan nyata, seperti pemenuhan kebutuhan pokok, kepuasan dalam bentuk jasmani maupun rohani, dan berusaha mencari posisi sosial dan status sosial dalam lingkungannya.

#### **2.1.2.6.3 Kriteria Kesehatan Mental**

Schneiders (dalam Semiun, 2006) mengemukakan beberapa kriteria mengenai kesehatan mental sebagai berikut:

##### **a. Efisiensi Mental**

Efisiensi mental digunakan untuk menilai kesehatan mental, kepribadian yang mengalami gangguan emosional neurotic, atau tidak adekuat sama sekali tidak memiliki kualitas ini.

##### **b. Pengendalian dan Integrasi Pikiran dan Tingkah Laku**

Pengendalian yang efektif merupakan salah satu tanda yang sangat pasti dari kepribadian yang sehat. Tanpa pengendalian ini maka obsesi ide yang melekat (pikiran yang tidak hilang), fobia, delusi, dan sintonim-sintonim lainnya mungkin berkembang.

c. Integrasi Motif-motif serta Pengendalian Konflik dan Frustrasi

Konflik yang hebat bisa muncul apabila motif-motif tidak terintegrasi. Kebutuhan akan afeksi dan keamanan akan bertentangan dengan otonomi.

d. Perasaan-perasaan dan Emosi-emosi yang Positif dan Sehat

Perasaan-perasaan positif seperti diterima, mencintai, memiliki, aman, dan harga diri masing-masing memberi sumbangan pada kestabilan mental dan dilihat sebagai tanda kesehatan mental.

e. Ketenangan atau Kedamaian Pikiran

Penyesuaian diri dan kesehatan mental berorientasi kepada ketenangan pikiran atau mental, apabila ada keharmonisan emosi, pikiran positif, pengendalian pikiran dan tingkah laku, integrasi motif-motif akan muncul ketenangan mental.

f. Sikap-sikap yang Sehat

Sikap-sikap mempunyai kesamaan dengan perasaan-perasaan dalam hubungannya dengan kesehatan mental dalam perjumpaan kita kepribadian-kepribadian yang tidak dapat menyesuaikan diri, selalu teringat berapa pentingnya mempertahankan pandangan yang sehat terhadap hidup, orang-orang pekerjaan atau kenyataan.

g. Konsep Diri yang Sehat

Kesehatan mental sangat bergantung pada konsep diri sehingga seseorang harus mempertahankan orientasi yang sehat kepada

kenyataan objektif, demikian juga harus berfikir sehat mengenai diri kita sendiri.

h. Identitas Ego yang Adekuat

Identitas ego adalah dimana ia menjadi diri sendiri. Apabila identitas ego tumbuh menjadi stabil dan otonom, maka orang tersebut akan mampu bertindak laku lebih konsisten dan bertahan lama terhadap lingkungannya.

i. Hubungan yang Adekuat dengan Kenyataan

Seseorang yang terlalu menekan masa lampau adalah orang yang tidak berorientasi kepada kenyataan, sedangkan seseorang yang menggantikan kenyataan dengan fantasi atau khayalan adalah orang yang telah menolak kenyataan.

Penjelasan kriteria kesehatan mental yang dikemukakan oleh Scheiders (1965) di atas dapat disimpulkan bahwa kesehatan mental memiliki keterkaitan atau hubungan dengan aspek kepribadian seseorang seperti efesiensi mental, pengendalian dan integrasi pikiran dan tingkah laku, pengendalian konflik perasaan dan emosi yang positif, ketenangan pikiran, sikap yang sehat, konsep diri yang baik, dan integrasi ego yang adekuat serta seseorang yang memulai hubungan adekuat dengan kenyataan.

#### 2.1.2.6.4 Dimensi Kesehatan Mental

Dimensi kesehatan mental menurut Veit & Were (1983) mencakup dua aspek, yaitu:

**a. Aspek *Psychological Distress***

Aspek ini mendeskripsikan individu yang berada dalam keadaan kesehatan mental yang buruk atau negatif. Keadaan kesehatan mental yang negatif diukur berdasarkan adanya simptom – simptom klinis yang dirasakan individu. Simptom – simptom yang muncul ini dapat berdampak pada individu maupun sosial seseorang. Ada tiga simptom yang dicirikan yaitu tingginya tingkat kecemasan baik dalam hal fisik maupun psikis, simptom kedua depresi yang muncul akibat perasaan sedih yang berlebihan, dan simptom ketiga kehilangan kontrol.

**b. Aspek *Psychological Well-being* (Kesejahteraan Psikologi)**

Aspek ini menjelaskan bahwa *Psychological Well-being*. *Psychological Well-being* merupakan keadaan dimana individu yang memiliki mental yang baik atau sejahtera. Hal ini dilihat dari indikator-indikator yang dirasakan oleh individu seperti, kepuasan dalam hidup atau *life statisfaction*, *emotional ties*, dan *general positive affect*. Individu yang memiliki kesejahteraan psikologis yang baik akan memiliki kepuasan terhadap dirinya sendiri, keterkaitan emosi dengan orang-orang yang berada disekitarnya,

dan selalu memiliki tujuan-tujuan atau pencapaian-pencapaian yang realistis.

### 2.1.2.7 Remaja

Remaja berasal dari kata *adolescere* yang artinya “tumbuh”. Istilah tersebut memiliki arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Istilah lain yang sering digunakan adalah dimana masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa.

**Mappiare** dalam bukunya **Psikologi Remaja** menyatakan dari segi psikologis sebagai berikut:

Rentang usia remaja berada dalam usia 12 tahun sampai 21 tahun untuk wanita, dan 13 tahun sampai 22 tahun untuk pria. Jika dibagi atas remaja awal dan remaja akhir, maka remaja awal berada dalam usia 12 atau 13 tahun sampai 17 atau 18 tahun, dan masa remaja akhir dalam rentang usia 17 atau 18 tahun sampai 21 atau 22 tahun.

(Mappier,1982)

Peneliti menyimpulkan bahwa remaja adalah usia peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang biasa dalam rentang umur 12-18 tahun. Usia ini terkadang masih rentang akan pengaruh dari luar, maka dari itu memerlukan pengarahannya yang baik dan benar agar remaja dapat menjadi seseorang yang berkarakter dan memiliki pemikiran yang positif.



### 2.1.3 Kerangka Teoritis

#### 2.1.3.1 Teori Determinisme Teknologi

Teori ini dikemukakan oleh Marshall McLuhan pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Gutenberg Galaxy: The Making Of Typographic Man*. Ide dasar teori ini menyatakan bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu dengan bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat dan teknologi tersebut mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad ke abad yang lain.

Menurut Smith (dalam Saefullah, 2007, h.28) determinisme teknologi berawal dari asumsi sebagai berikut:

Bahwa teknologi adalah kekuatan kunci dalam mengatur masyarakat. Dalam paham ini struktur sosial dianggap sebagai kondisi yang terbentuk oleh materialistic teknologi. Lain halnya dengan analisis Fenberg yang mengemukakan dua premis determinisme teknologi yang bermasalah. Pertama, teknologi berkembang secara unlinear dari konfigurasi sederhana ke arah yang lebih kompleks. Kedua, masyarakat harus tunduk pada perubahan-perubahan yang terjadi dalam dunia teknologi itu.

Teknologi membentuk bagaimana cara individu dalam berpikir, berperilaku dalam masyarakat, hingga akhirnya teknologi tersebut mengarahkan manusia untuk bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi yang lain. Misalnya,

dari masyarakat suku yang belum mengenal huruf menuju masyarakat yang memakai peralatan komunikasi cetak, hingga ke masyarakat yang memakai peralatan komunikasi elektronik.

McLuhan (1962) menyatakan bahwa “budaya kita dibentuk dengan bagaimana cara kita berkomunikasi. Beberapa tahapan dalam hal ini adalah, pertama, teknologi komunikasi menyebabkan perubahan budaya. Kedua, perubahan dalam jenis-jenis komunikasi membentuk kehidupan manusia. Ketiga, sebagaimana yang dikatakan Mc Luhan bahwa “Kita membentuk peralatan untuk berkomunikasi, kemudian peralatan untuk berkomunikasi yang kita gunakan itu akhirnya membentuk atau mempengaruhi kehidupan kita sendiri”.”

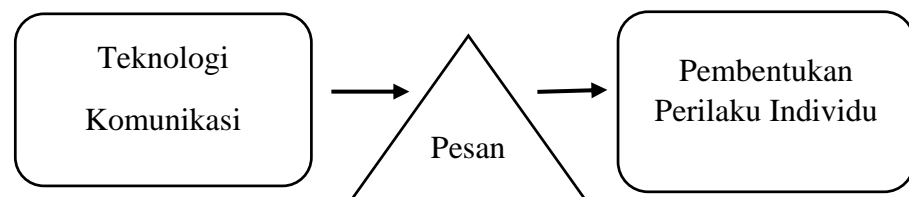
Inti teori determinisme teknologi yaitu penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi merupakan faktor yang mengubah kebudayaan manusia. McLuhan menjelaskan sejarah peradaban kehidupan manusia ke dalam empat periode, sebagai berikut:

- a. Pertama, *the tribal age*. Menurut McLuhan, pada era ini dikenal dengan nama era purba atau era suku zaman dahulu, manusia hanya mengandalkan indera pendengaran dalam berkomunikasi. Komunikasi pada era ini hanya mendasarkan diri pada narasi, cerita, dongeng tuturan, dan sejenisnya dimana telinga adalah “raja”, atau dalam istilah lama orang mengenal paham “*hearing is believing*”, dan kemampuan visual manusia belum banyak diandalkan dalam komunikasi. Sehingga, era primitive ini tergusur dengan ditemukannya alphabet atau huruf.

- b. Kedua, *the age of literacy*. Semenjak ditemukannya alphabet atau huruf, maka cara manusia berkomunikasi banyak berubah. Indera penglihatan kemudian menjadi dominan di era ini, mengalahkan indera pendengaran. Manusia berkomunikasi tidak lagi mengandalkan tuturan, tapi lebih kepada tulisan.
- c. Ketiga, *the print of age*. Era ini dimulai sejak ditemukannya mesin cetak yang menjadikan alphabet semakin menyebarluas ke penjuru dunia. Kekuatan kata-kata melalui mesin cetak tersebut semakin merajalela. Kehadiran mesin cetak, dan kemudian media cetak, menjadikan manusia lebih bebas lagi untuk berkomunikasi.
- d. Keempat, *the electronic age*. Era ini juga menandai ditemukannya berbagai macam alat atau teknologi komunikasi. Telegram, telpon, radio, film, televise, komputer, dan internet. Manusia kemudian menjadi hidup di dalam apa yang disebut sebagai *global village*. Media massa pada era ini mampu membawa manusia untuk bersentuhan degan manusia yang lainnya, kapan saja, dimana saja, dan seketika itu juga.

**Gambar 2.1**

***Technological Determinism Theory***



Sumber: Nurudin, Pengantar Komunikasi Massa 2007

Dari penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa teori determinisme teknologi adalah teori yang menjelaskan mengenai berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Sehingga dapat disimpulkan “kita membentuk peralatan untuk berkomunikasi, kemudian peralatan untuk berkomunikasi yang kita gunakan itu akhirnya membentuk atau mempengaruhi kehidupan kita sendiri”.

## **2.2 Kerangka Pemikiran**

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Determinisme Teknologi. Teori ini merupakan sebuah teori yang memandang bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara untuk berkomunikasi dapat membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Perkembangan teknologi komunikasi merupakan faktor yang mengubah kebudayaan manusia. Perkembangan teknologi tersebut tidak jarang membuat manusia bertindak diluar kemauannya sendiri. Pada awalnya, manusia yang menciptakan sebuah teknologi, namun lambat laun teknologi tersebut yang mempengaruhi setiap apa yang dilakukan oleh manusia.

Dasar pemikiran yang peneliti ambil untuk menggunakan remaja sebagai objek penelitian, dikarenakan remaja merupakan salah satu bagian keluarga yang masih mudah terpengaruhi akan lingkungan sekitarnya. Saat ini, anak berusia remaja sangat bersahabat dengan *smartphone*. *Smartphone* merupakan telepon pintar yang memiliki kemampuan layaknya komputer. *Smartphone* diklasifikasikan sebagai alat komunikasi yang canggih, selain digunakan sebagai alat komunikasi, saat ini

*smartphone* digunakan untuk hal-hal lain yaitu sebagai media hiburan. Penggunaan *smartphone* dapat berpengaruh pada diri remaja. Dari sebuah telepon pintar dapat mengubah seorang anak remaja menjadi percaya diri dan dapat juga merubah seorang anak remaja menjadi ketergantungan, bahkan terpengaruh berbagai macam hal negatif diluar jangkauan orang tua dan batasan umur mereka.

Menurut Judith, intensitas penggunaan *smartphone* terbagi menjadi dua aspek. Pertama, Durasi yaitu lamanya selang waktu, rentang waktu atau lamanya sesuatu yang berlangsung. Seringkali ketika menggunakan media sosial seseorang menjadi tidak sadar waktu karena terlalu menikmati dalam menggunakannya. Kedua, Frekuensi yaitu banyaknya pengulangan perilaku atau perilaku yang dilakukan berulang-ulang baik disengaja maupun tidak disengaja. Frekuensi menunjuk pada sesuatu yang dapat diukur dengan hitungan atau dengan waktu.

Pada hakekatnya setiap hal yang mempunyai berbagai macam manfaat, selalu ada dampak negatif di dalamnya bila digunakan secara berlebihan atau tidak sesuai dengan ketepatan fungsinya. Salah satunya adalah bagi kesehatan mental. *Smartphone* memiliki berbagai macam manfaat yang dapat kita rasakan dalam keseharian kita, tetapi bila di gunakan dengan ukuran yang salah dan fungsi yang tidak sesuai akan menimbulkan efek yang tidak baik bagi diri kita, seperti kesehatan mental kita.

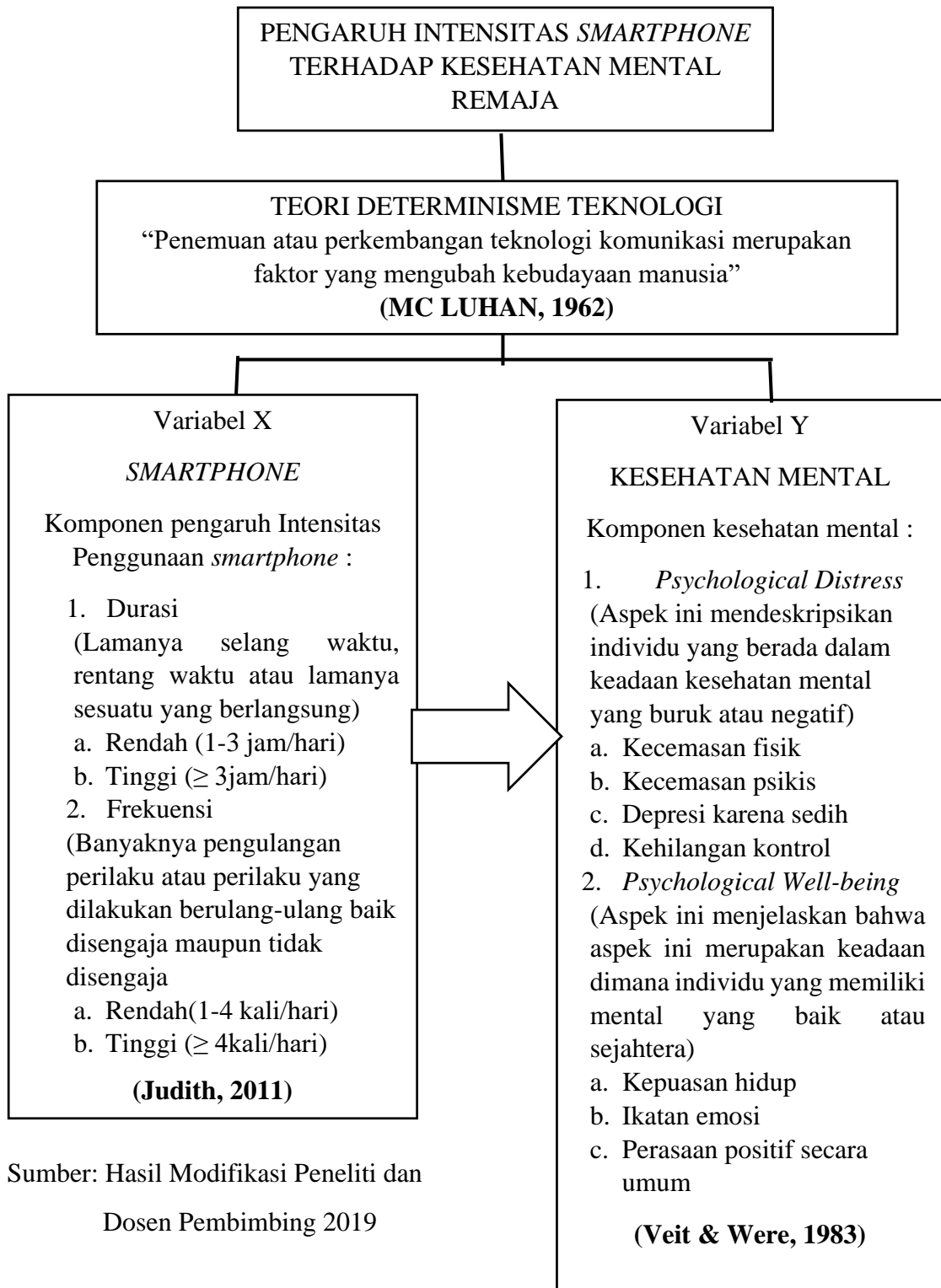
Remaja adalah dimana usia anak belasan tahun yang memiliki keingintahuan yang tinggi dan proses dimana mereka mencari jati diri mereka. *Smartphone* adalah salah satu kebutuhan para remaja saat ini yang tidak asing lagi untuk mereka gunakan, bahkan sudah bisa dikatakan sebagai kebutuhan primer mereka.

Penggunaan produk canggih yang tidak sesuai dengan batasan waktu dan fungsi yang benar, akan berpengaruh pada proses pencarian jati diri mereka seperti apakah menjadi pengaruh yang positif atau melainkan akan menjadi pengaruh yang negatif untuk diri mereka, para remaja.

Menurut Veit & Were, kesehatan mental terbagi menjadi dua aspek. Pertama, *Psychological Distress* yaitu merupakan aspek yang mendeskripsikan individu yang berada dalam keadaan kesehatan mental yang buruk atau negatif. Kedua, *Psychological Well-being* yaitu merupakan keadaan dimana individu yang memiliki mental yang baik atau sejahtera.

Gambar 2.2

## Bagan Kerangka Pemikiran



## 2.3 Hipotesis

Hipotesis atau hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Ada dua hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu :

1. Hipotesis Nol ( $H_0$ ) : Hipotesis nol mengatakan tidak adanya pengaruh antara dua variabel X dan Y.
2. Hipotesis Kerja ( $H_1$ ) : Hipotesis kerja mengatakan adanya pengaruh variabel X dan Y.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1.  $H_0$ : Variabel intensitas smartphone tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap variable kesehatan mental remaja di SMP Pertiwi Bandung.

$H_1$ : Variabel intensitas smartphone berpengaruh positif dan signifikan terhadap variable kesehatan mental remaja di SMP Pertiwi Bandung.

2.  $H_0$ : Dimensi durasi intensitas intensitas smartphone tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap variable kesehatan mental remaja di SMP Pertiwi Bandung.

$H_2$ : Dimensi durasi intensitas smartphone berpengaruh positif dan signifikan terhadap variable kesehatan mental remaja di SMP Pertiwi Bandung.



3.  $H_0$ : Dimensi frekuensi intensitas smartphone tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap variable kesehatan mental remaja di SMP Pertiwi Bandung.

$H_3$ : Dimensi frekuensi intensitas smartphone berpengaruh positif dan signifikan terhadap variable kesehatan mental remaja di SMP Pertiwi Bandung.